Año I Número 2 Suplemento Especial

HOBBY CONSOLAS

ESPECIAL FÚTBOL

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS



REPORTAJE

TODOS LOS SIMULADORES DE FÚTBOL PARA 8 BITS Y PORTÁTILES

REVIEWS

WORLD CUP USA '94

F.I.F.A. SOCCER

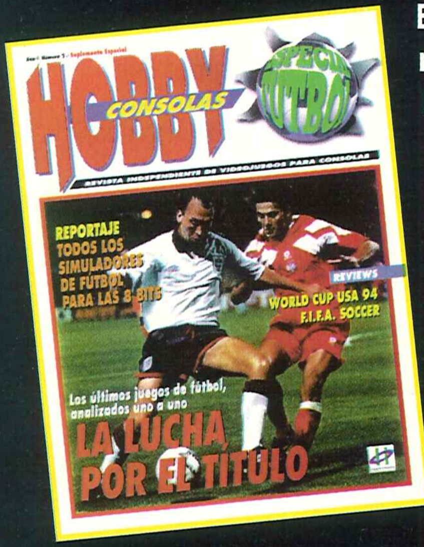
Los últimos juegos de fútbol, analizados uno a uno

LA LUCHA POR EL TÍTULO

SUMARIO

Año I - Nº 2- Junio 1994. Gratis

LA PORTADA: ¡MÁS FÚTBOL!

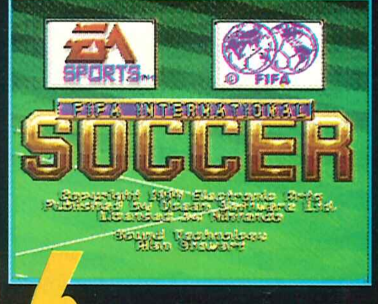


Este mes redondeamos -y nunca mejor dicho (por lo del balón, hombre, que hay que explicarlo todo)-, el amplio reportaje de fútbol que iniciamos en el pasado número. Tras leer estas 32 páginas estamos seguros de que no tendréis ni la más mínima duda sobre ninguno de los juegos de fútbol que han salido y saldrán durante el 94. Si las "aguantáis" todas, sabréis del tema más que nadie en el mundo. Os lo podemos asegurar.

NUESTRO EXPERTO

Lamentamos comunicar que, tras finalizar las 64 páginas (contando las del número anterior), de este especial de fútbol, fútbol y nada más que fútbol, Lolocop ha tenido que ser recluído en un Centro de Reposo. No alcanzamos a explicarnos qué es lo que le ha podido ocurrirle exactamente, pero cada vez que el bueno de "Lolo" veía algo de color verde o alguna forma esférica pasaba ante sus ojos, comenzaba a proferir los más horribles insultos, al tiempo que una espesa espuma salía por su boca... La imagen era realmente patética. En fin, una pena. Esperamos tenerle pronto de vuelta.

LO MÁS NUEVO



PREVIEWS



Para que os hagáis una idea de cómo serán estos dos juegazos, ahí tenéis un avance de sus características.

En Pantalla

El mejor fútbol de Sudamérica

GOLEADAS EN ESPAÑOL

La firma **American Softworks** sigue dedicando una especial atención al público hispanoamericano. En la misma línea que su curioso simulador de boxeo «Chávez», **«Super Copa»** traslada a **Super Nintendo** todo el sabor de la Copa Libertadores y demás torneos del Nuevo Mundo... **¡en español!**, aunque también tendrá la opción del idioma portugués. Este cartucho tenía prevista su salida al mercado norteamericano, brasileño y mexicano durante el pasado mes de mayo, pero mucho nos tememos que **nunca llegará a nuestro país** y que nos tendremos que conformar con seguir marcando goles en la lengua de Shakespeare.

De momento, contentémonos con saber que en «Super Copa» hay un total de **35 equipos** de todo el mundo, que hace gala de un soberbio **modo 7** y que se puede practicar como futbolista o como entrenador. ¡Todo un lujo para los amantes del "balompié"!

Human engancha de nuevo



SUPER FORMATION SOCCER '94

Parafraseando el clásico refrán, podríamos decir que "cartucho bueno nunca muere". Eso es lo que parece empeñada en demostrar **Human** con la tercera parte del incomparable **«Super Soccer»**. En esta ocasión veremos **en Super Nintendo** opciones tan interesantes como los modos de Campeonato del Mundo (con sus 24 selecciones), de liga, torneo y de exhibición con un equipo de estrellas.

En cuanto a las mejoras con respecto a las dos partes anteriores, decir que **los campos son más grandes y las jugadas más realistas**. Además, se ha perfeccionado **el efecto tridimensional**. Por desgracia, aún no sabemos cuándo saldrá en España.

Hablamos de World Cup USA 94 con el director territorial de US Gold



GEOFF GAMAGE:

"LA LICENCIA OFICIAL NOS HA HECHO PRESTAR MÁS ATENCIÓN A LOS DETALLES"

Ya se ha convertido, sin duda, en una de las sensaciones consoleras del año. Y es que no podía haber mejor oportunidad que un acontecimiento deportivo de la categoría del Mundial de Fútbol para lanzar al mercado uno de los más completos simuladores de este deporte que jamás se han realizado para consola alguna. «World Cup USA 94» ya ha llegado, y lo ha hecho como los grandes del fútbol: con ambición y ansias de victoria. En estas circunstancias, nos ha parecido oportuno charlar con el director territorial para España de US Gold, Geoff Gamage, que nos va a contar algunos secretos de este juego.

HOBBY CONSOLAS: ¿Qué tiene «World Cup USA 94» que no tengan otros cartuchos de fútbol?

GEOFF GAMAGE: Voy a enumerar sus ventajas. En primer lugar, que gracias a las opciones del jugador todo el mundo podrá adaptar el juego a su propio estilo, con un modo de control adecuado. Por otra parte, los movimientos configurados permitirán al jugador imitar al contrario. Otra nota distintiva del juego es la gran cantidad de opciones que se pueden modificar durante el partido. Por último, los editores incorporados son muy superiores a los de cualquier otro cartucho de fútbol.

H.C.: ¿El hecho de que poseáis la licencia oficial de la F.I.F.A. significa que el juego estará más cuidado?

G.G.: El hecho de que U.S. Gold haya obtenido la licencia oficial significa un mayor cuidado de los detalles y el grado de realismo. U.S. Gold se ha esforzado al máximo para que el juego refleje todo el ambiente de lo que constituye el mayor acontecimiento futbolístico del mundo y el gran sueño de cualquier practicante de ese deporte.

H.C.: ¿Qué diferencias tendrá la versión de Mega CD con respecto a las demás?

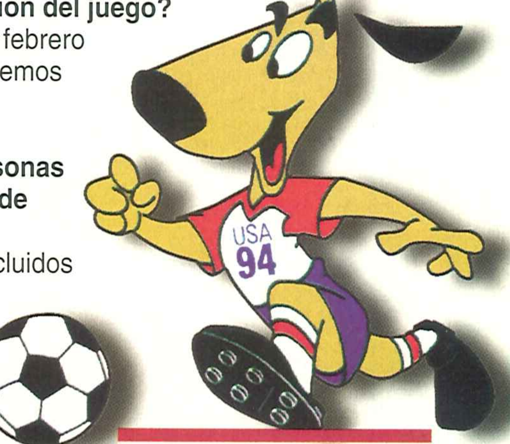
G.G.: En primer lugar, una base de datos integrada por las animaciones de los estadios y una amplia información sobre todo lo relativo al Mundial. Asimismo, ofrecerá una mezcla de juego de tablero y máquina recreativa, y llevará incorporada la función de configuración de piezas, que permite al jugador elegir movimientos adicionales.

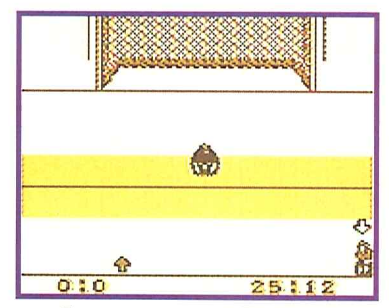
H.C.: ¿Cuánto tiempo os llevaron las tareas de programación del juego?

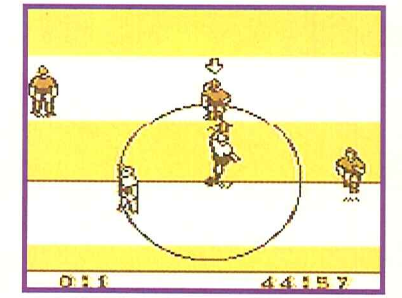
G.G.: Empezaron en febrero de 1993 y, por tanto, hemos tardado 14 meses en completarlo.

H.C.: ¿Cuántas personas integraron el equipo de programación?

G.G.: En total, 31, incluidos los artistas, músicos, programadores, probadores y diseñadores.







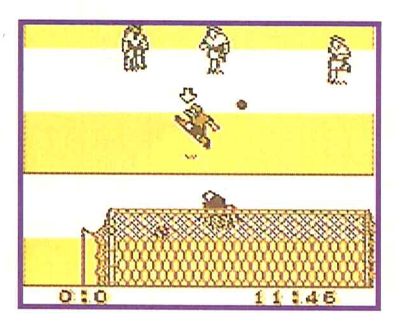
El once de gala en Game Boy

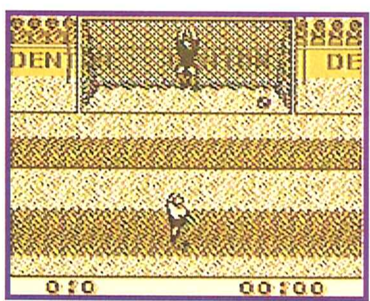
WORLD CUP STRIKER

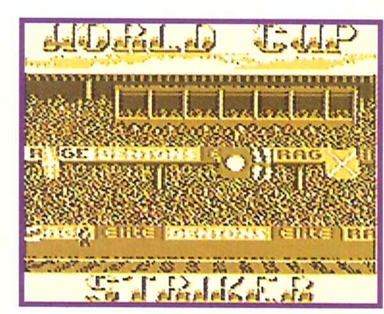
Si «Striker» y su continuación, **«World Cup Striker»**, tienen a medio mundo al borde del soponcio, no queremos ni contaros lo que os espera con la conversión de este último a **Game Boy.** Si creéis que estamos exagerando, tomad buena nota de sus características y echaros una partidita cuando llegue a vuestras manos. En primer lugar, **múltiples torneos:** Copa del Mundo, Liga Mundial, Campeonato Mundial o partidos amistosos. Con un calendario tan agotador, sin duda os apetecerá tomaros un respiro, lo que no será ningún problema gracias al **sistema de "passwords"** incorporado. Cuando ya hayáis repuesto vuestras fuerzas y deseéis volver a la acción, el sistema de menús mediante iconos os facilitará la tarea.

También podréis elegir la opción de **editar equipos** si no queréis alinear a un jugador falto de forma o lesionado. ¡Ah!, por cierto, tampoco debéis perder de vista las **enormes habilidades futboleras de vuestros jugadores**, que incluyen entradas a ras de suelo, pases precisos y remates de cabeza arrolladores.

Con todo ese aluvión de características y una **calidad técnica de las que hacen afición,** podemos asegurar que nos encontramos ante el mejor cartucho de fútbol programado hasta la fecha para Game Boy. Además, podréis alucinar "en colores" gracias a su **compatibilidad con Super Game Boy**, y lo tendréis en vuestras manos a partir del mes de **septiembre**, programado por **Elite** y distribuido por **Nintendo**.





EN CORTO

¿Sabíais que...

●...«Kick Off 3» ha retrasado su lanzamiento inicial, que estaba previsto para el mes de junio, hasta septiembre, debido a graves problemas entre los programadores (Anco) y la distribuidora a nivel mundial (Imagineer), quienes han roto unos acuerdos que duraban ya unos cuantos años?

●...«World Soccer» es un juego realizado por la compañía Electro Brain, que ha alcanzado cierto éxito en USA gracias, en parte, a la licencia que dicha compañía adquirió para poder utilizar el nombre de Tony Meola -el que fuera famoso portero de la selección de fútbol norteamericana- para llamar finalmente al juego «Tony Meola's Sidekicks»?

●...«Sensible Soccer» ocupa el segundo puesto en las listas de éxitos británicas, tanto en el formato de Mega Drive como en el de Super Nintendo, además de ocupar el cuarto lugar en la lista de Amiga CD 32?

●...por otro lado, «FIFA International Soccer» de Electronic Arts se sitúa en el tercer puesto en la lista de éxitos británica de Mega Drive, tras el «Sensible», mientras se mantiene en el tercer lugar de todos los formatos en las listas norteamericanas?

●... los juegos de fútbol se han convertido en las auténticas estrellas del año 94, pasando a ser el género más importante de la temporada por encima de los juegos de lucha, que ocuparon el trono durante el año pasado?

●...España jugará sus partidos de la primera fase en las ciudades de Chicago y Dallas, y se prevé que sea animada por la enorme colonia de hispano-hablantes que residen en los Estados Unidos?

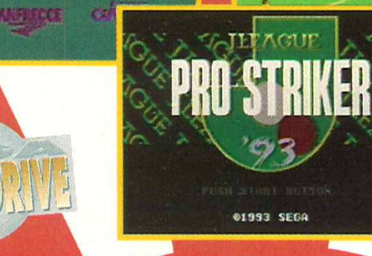
●...los cartuchos que adquiráis pueden convertirse en los protagonistas del mundial, con el fin de manteneros entretenidos y despiertos en los partidos que la selección española dispute a las tres y media de la madrugada? ¡Aúpa selección!



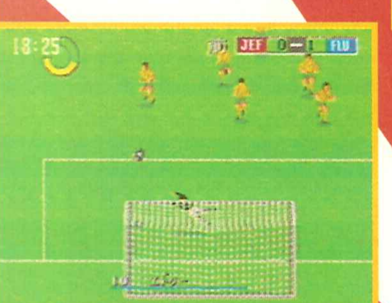
BIG IN JAPAN

J. League Pro Striker





SEGA MEGA DRIVE







J. League Pro Striker

Siguiendo con las series J- League, este cartucho es una creación de Sega que fue muy bien acogida en el mercado japonés durante el año pasado. El juego adopta una perspectiva aérea oblicua, con una realización técnica notable en la que tan solo fallan los efectos de sonido. Por los demás, es un programa divertido, que "se deja jugar", y en el que nos encontramos de nuevo a los curiosos equipos de la liga japonesa, siempre patrocinados por multinacionales y empresas mundialmente conocidas.

Prime Goal

SUPER NINTENDO

Prime Goal

De la mano de Namco, llega hasta las pantallas de Super NES un cartucho que hasta hace muy poco se encontraba en las listas japonesas de los juegos "más buscados". Y no es para menos, pues «Prime Goal» es un programa con una excelente calidad técnica y una altísima jugabilidad. La novedad más impactante que ofrece este cartucho son los primeros planos mostrados cuando un jugador dribla a otro. Una verdadera joya de Namco.







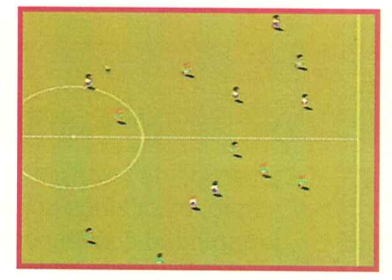




GAME MASTERS
por M.A.D.



LA NUEVA ERA DE LOS FÚTBOL-GAMES (II).



Para completar este breve reportaje sobre los juegos de fútbol del futuro, os voy a hablar de otros tres "bombazos". La inminente llegada de «Sensible Soccer» y «FIFA Soccer» para Mega CD, y un gran proyecto llamado «Virtua Soccer» para Saturn.

Parece claro que este programa va a ser versionado para todos los formatos "habidos y por haber". Si el mes pasado os hablaba de la sensacional versión de **«Sensible Soccer»** para Amiga CD, en esta ocasión voy a centrarme en la llegada **al Mega CD** de este mítico programa de fútbol. Su salida al mercado español está prevista para los **próximos meses de verano,** aunque todo depende de las altas esferas de **Sega España.**



Esta nueva producción mantiene todas las virtudes de sus predecesores. Una vez más estamos ante un control del juego que **requiere cierto tiempo,** pues aunque prácticamente se usa un solo botón, el hecho de que la pelota no se pegue a los pies de los jugadores complica el manejo. Y esto se traduce en una **adicción casi infinita**.

Pero las novedades más importantes son la introducción de **espectaculares imágenes digitalizadas** en la presentación del juego, en las que se pueden ver el estadio de Wembley o el Bowl Arena de USA, y, sobre todo, los extraordinarios **efectos de sonido** que se han incluido aprovechando la capacidad sonora del Compact Disc. Así, en este compacto se podrá disfrutar de **todo tipo de cánticos propios de los estadios de fútbol ingleses,** perfectamente sampleados para dotar al juego de un realismo asombroso. Por otro lado, el compacto se está distribuyendo en Gran Bretaña a un **precio muy asequible.** Esperemos que no tarde en llegar a nuestro país este gran trabajo de **Psygnosis**.

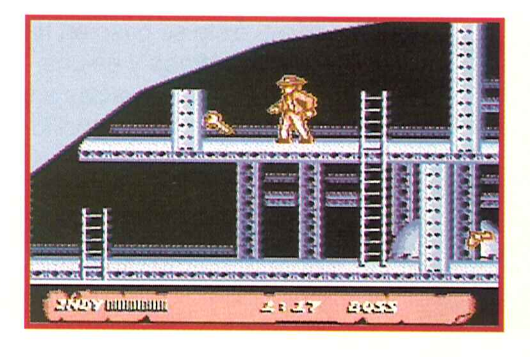
En cuanto al **«FIFA Soccer» de Electronic Arts**, todo parece indicar que estará listo para **finales de este año.** La notable realización de juegos para Mega CD como «Bill Walsh» o «NHL Hockey 94», también de Electronic Arts, hace concebir buenas esperanzas con respecto a la conversión de su famoso juego de fútbol. Aunque EA apenas ha desvelado datos sobre este tema, corren rumores de que aprovecharán la capacidad de memoria del compacto para incluir **imágenes digitalizadas, efectos de sonido y melodías** de todo tipo, y una **calidad gráfica superior** a la ofrecida en las versiones de Mega Drive y Super Nintendo. Veremos de lo que son capaces los muchachos de Electronic Arts en este nuevo proyecto.

Fútbol en 32 bit

Sega no quiere dejar ningún cabo suelto en el próximo lanzamiento de **la Saturn.** De ahí que además de los archiconocidos **«Daytona» y «Virtua Fighters»**, también estén preparando un programa de un género tan comercial como es el fútbol. Su nombre será, probablemente, **«Virtua Soccer»**, y la verdad es que promete ser todo un espectáculo. Su realización estará basada en la misma tecnología que se utilizó para crear los juegos antes mencionados.

Imaginaos un encuentro de fútbol en el que los jugadores se muevan como los protagonistas de «Virtua Fighters», con un mapeado similar al de «Daytona». No estaría mal, ¿eh? Pues tened paciencia, porque incluso puede que tengamos **una versión en recreativa** antes de los previsto, y quién dice que no saldrá también para el **Mega-32**...

En fin, espero haberos solucionado vuestras dudas sobre este interesante tema, y de paso haberle echado una mano a Lolocop (que buena falta le hace con tanto lío). Un saludo, y hasta la próxima.



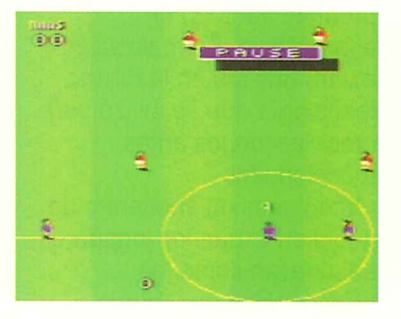


Los juegos de fútbol que ya están para MASTER SYSTEM

Sensible Soccer

La versión de «Sensible Soccer» para Master System sorprendió a todos por mantener una **más que notable jugabilidad** con respecto a la versión para los 16 bit, y por su aceptable realización técnica. El formato consiste en una perspectiva aérea con unos sprites diminutos, y en cuanto a opciones se puede competir con clubs o selecciones nacionales y organizar torneos **de hasta 20 jugadores.**

Gráficos	75
Sonido	80
Jugabilidad	87
TOTAL	85

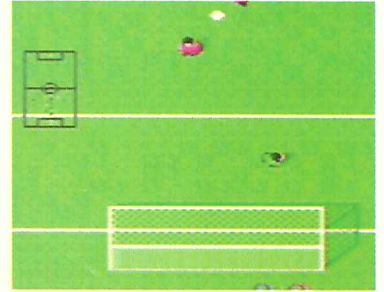


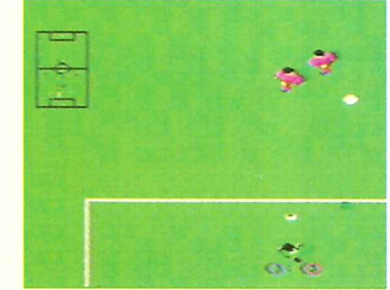


Super Kick Off

Sigue las mismas pautas que el resto de sus homónimos en cuanto a la estructura y formato del juego. **Anco Software** volvió a escoger una **panorámica totalmente vertical**, y el control del juego es igual de complicado que en la versión de Mega Drive, con un balón que en ningún momento se pega a los pies. Con todo, es un juego decente, con **numerosas opciones**, adictivo y, eso sí, un sonido muy flojo.

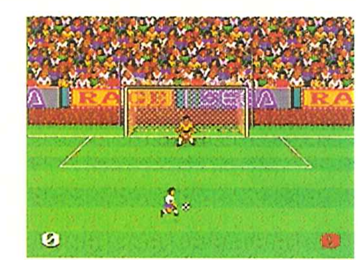
Gráficos	79
Sonido	69
Jugabilidad	81
TOTAL	80





Ultimate Soccer

Es un calco del de Mega Drive, aunque carece de algunos detalles técnicos. Su punto fuerte es **la jugabilidad**, aprovechando la **perspectiva vertical ligeramente oblicua**, la variedad de opciones y la facilidad de manejo.



Gráficos	80
Sonido	75
Jugabilidad	83
TOTAL	79

World Cup Italia 90

Fue **uno de los primeros intentos** de hacer un juego de fútbol para consola. Utiliza una panorámica vertical, unos muñecotes que **parpadean constantemente** y un campo de pequeñas dimensiones.



Gráficos	50
Sonido	49
Jugabilidad	61
TOTAL	59

World Soccer

En su momento fue **uno de los mejores juegos** de fútbol para esta consola. Su éxito se basó en unos **meritorios gráficos** y en una altísima jugabilidad, gracias a un control de juego fácil y sencillo.



Gráficos	80
Sonido	73
Jugabilidad	82
TOTAL	80

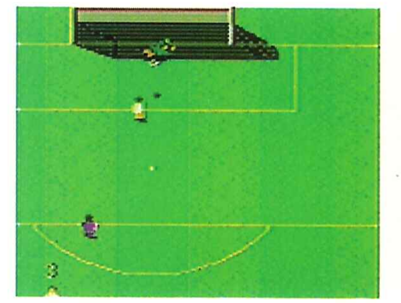
Continuando el reportaje que os ofrecimos el mes pasado, y como no sólo de consolas de 16 bits vive el jugón, aquí tenéis los juegos de fútbol que hasta el momento han salido para el resto de las consolas, tanto de Sega como de Nintendo. Leed y recordad.

GAME GEAR

Sensible Soccer

Una de las versiones **más flojas** de este programa. Aunque gráficamente es muy similar al resto de los "Sensibles", se ha sacrificado la jugabilidad, debido al **complicado control del balón y a la dificultad de mover a los jugadores** con el pad de la Game Gear. Aun así, cuenta con un buen repertorio de opciones y es probable que a los adictos a este género les guste este Sensible portátil.

Gráficos	76
Sonido	80
Jugabilidad	80
TOTAL	80





Tengen World Cup Soccer

Tengen sorprendió a todo el mundo con el lanzamiento de este cartucho que cosechó **altas puntuaciones en las revistas especializadas.** Se trata de un gran juego que basa su calidad en la utilización de una perspectiva horizontal y de unos gráficos notables, con unos **sprites de enorme tamaño y un scroll suave.** Esto permite ejecutar todo tipo de remates, con lo que el espectáculo está asegurado.

Gráficos	85
Sonido	83
Jugabilidad	84
TOTAL	84





Super Kick Off

Otra versión más del famoso **programa de Anco Software** que, en este caso, **destaca por su desesperante dificultad.** Es tan elevada que a veces no nos deja otro remedio que deleitarnos con... el juego del contrario. Por lo demás, todas las opciones y detalles a los que nos tiene acostumbrados Anco permanecen en este cartucho, con lo que la adicción está asegurada.

Gráficos	79
Sonido	76
Jugabilidad	77
TOTAL	78





Ultimate Soccer

Tuvo menos éxito que las versiones para otras consolas. El **brusco scroll** y el movimiento de un balón que **en ocasiones desaparece de la pantalla**, impide realizar jugadas coherentes. Por eso, la posibilidad más viable de conseguir un tanto es **mediante una jugada individual.** Evidentemente éste es un defecto lo bastante importante como para que no se le pueda considerar un buen juego.

Gráficos	78
Sonido	75
Jugabilidad	67
TOTAL	69





Los juegos de fútbol que ya están para

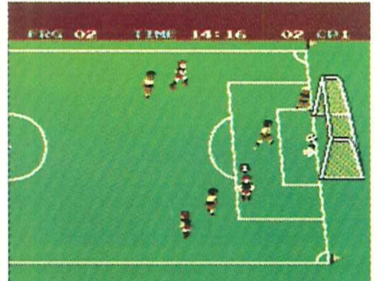




Soccer

Es uno de los juegos más antiguos de esta consola, y probablemente **uno de los pioneros en esto del fútbol**. Data del año **1985,** de lo cual se deduce su simplicidad. Técnicamente no tiene ningún secreto: gráficos de "Spectrum" y un sonido casi inexistente. Pese a ello, el control resulta **más difícil de lo esperado**, aunque en poco tiempo se puede disfrutar plenamente de este legendario cartucho.

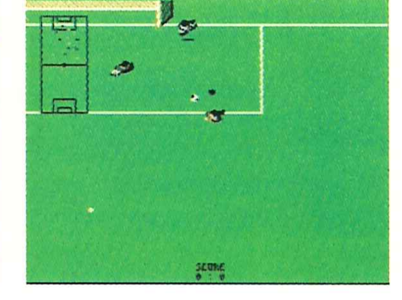
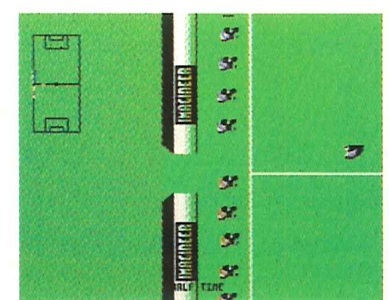
Gráficos	50
Sonido	45
Jugabilidad	65
TOTAL	60




Kick Off

Esta inevitable versión del original programa de **Anco** apareció en nuestro país a finales del 91. En su momento se convirtió en **el mejor programa de fútbol para esta consola,** y no era para menos. Básicamente es el mismo «Kick Off» que todos conocemos, y consta de **un buen número de opciones** que hasta ese momento jamás habían aparecido en un cartucho balompédico para NES.

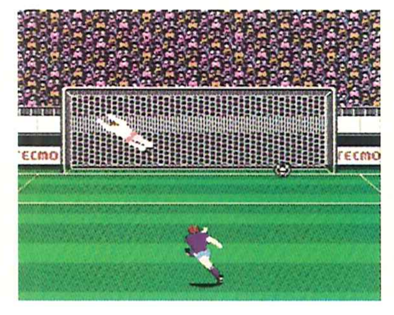
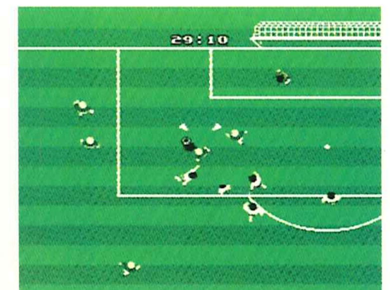
Gráficos	79
Sonido	73
Jugabilidad	80
TOTAL	78

World Cup Soccer

La compañía **Tecmo** adaptó para NES un programa de gran éxito **en los salones recreativos** allá por el año 90. Con una **perspectiva aérea totalmente vertical,** era muy parecido a la versión arcade, aunque gráficamente no podía compararse a la máquina. Aun así, es un juego fácil de manejar y divertido, en el que la dificultad está bien ajustada. Eso sí, a los programadores **se les "olvidó" incluir las faltas.**

Gráficos	76
Sonido	71
Jugabilidad	80
TOTAL	80

Nintendo World Cup

Nintendo lanzó al mercado casi al mismo tiempo las versiones de este juego para N.E.S. y Game Boy, y la verdad es que ambos programas son prácticamente idénticos. Esta versión para los 8 bits es un flojo juego de fútbol con una **calidad técnica bastante discreta** y una jugabilidad muy baja. Tan solo se salva **su tono humorístico**, pero es poco bagaje para recomendar un cartucho deportivo.

Gráficos	68
Sonido	50
Jugabilidad	65
TOTAL	63





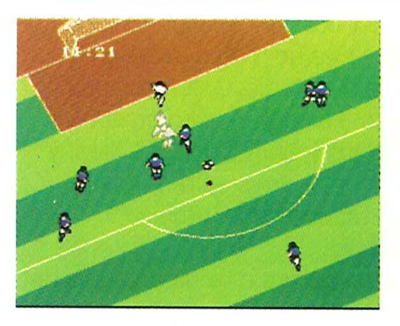


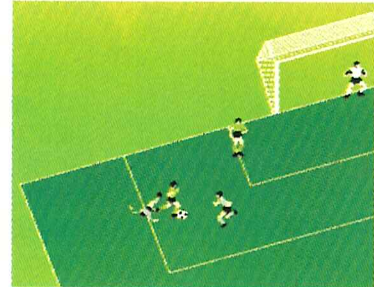
GAME BOY

Goal

La compañía **Jaleco** realizó esta particular versión del genial programa de ordenadores de **Dino Dini.** El resultado fue un original juego que rompió todo tipo de moldes con su **perspectiva diagonal oblicua** (ahora tan famosa y reconocida con «EA Soccer») y una jugabilidad alta. También supuso una innovación el hecho de poder **cambiar voluntariamente a los jugadores** que queremos controlar.

Gráficos	75
Sonido	76
Jugabilidad	79
TOTAL	79

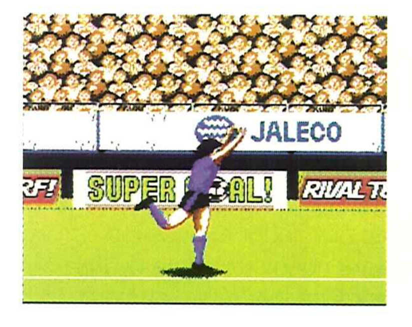




Goal 2

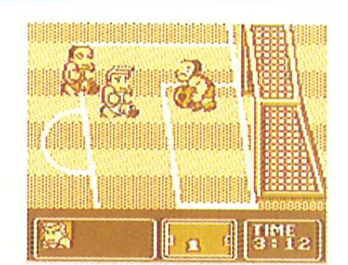
Un año y medio después de la aparición de «Goal», **Jaleco** lanzaba al mercado una segunda parte para la misma consola. El cartucho adoptó de nuevo **una perspectiva diagonal oblicua,** pero mejoró de largo su calidad técnica. Sin ser una obra maestra, se convirtió en **el mejor programa de fútbol para NES**, lo que sabe a poco por la escasa competencia de juegos de este género para este formato.

Gráficos	82
Sonido	79
Jugabilidad	83
TOTAL	82





Nintendo World Cup



Su calidad en todos los aspectos deja bastante que desear. Como curiosidad, destacar que este cartucho contiene **cierto tono humorístico,** y que introduce la opción de participar **dos jugadores a la vez** con la utilización del "Game Link".

Gráficos	65
Sonido	61
Jugabilidad	60
TOTAL	62

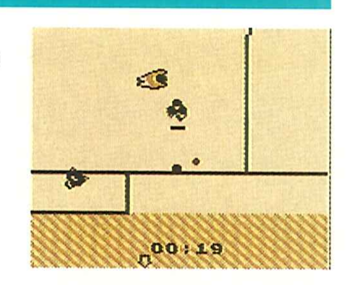
Soccer Boy



Es un producto de **CBS/Sony Group** orientado hacia el público infantil. Pese a su escasa calidad, **supone una interesante referencia** para comprobar la evolución de los juegos de fútbol en esta consola.

Gráficos	50
Sonido	52
Jugabilidad	59
TOTAL	57

Super Kick Off



Sin duda, la versión más floja de todos los «Kick Off». Dotado de **perspectiva aérea,** los gráficos son muy simples y el sonido bastante flojo. Además, el desarrollo del juego **es confuso** y la **dificultad excesiva.**

Gráficos	64
Sonido	61
Jugabilidad	63
TOTAL	63



No diga fútbol, diga Kick Off 3

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: KONAMI
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

El aire huele a césped recién cortado, a banderas ondeando en lo más alto del estadio, a miles de gargantas coreando la palabra mágica: ¡goool!. Este ambiente futbolero no podía pasar desapercibido a una compañía pionera en el lanzamiento de simuladores de este tipo. Anco promete satisfacer a los técnicos más exigentes con «Kick Off 3» para la 16 bit de Nintendo.

Balompié, deporte rey, calcio, soccer... son términos que en distintos idiomas significan los mismo. Y desde hace unos años a estas palabras se les ha unido un nuevo sinónimo: «Kick Off». Empezando por el PC, pasando por el Amiga y llegando a todas las consolas, estas dos palabras han sido garantía de buenos simuladores de fútbol.

Muy pronto la gran familia «Kick Off» se verá ampliada con un nuevo componente para Super Nintendo, que, como se dice de los bebés, llegará con un pan bajo el brazo. En este caso el pan tendrá forma esférica con pintas negras, y en su interior encontraréis un completo plantel de opciones. En modo arcade o simulación, podréis participar con 32 selecciones nacionales en cuatro competiciones diferentes: World Cup, con la posibilidad de cambiar hasta ocho selecciones que no toman parte en el evento; Copa, con dieciséis equipos en liza; Liga, la disputarán ocho equipos a elegir entre los treinta y dos posibles, y Torneo, donde podréis enfrentaros a equipos formados por la propia computadora.

Cinco, diez, quince o veinte minutos de duración para cada tiempo, tres velocidades de juego y otros tantos niveles de dificultad en el manejo del balón, estadísticas e incluso la posibilidad de dirigir a vuestros pupilos desde el banquillo al más puro estilo David Vidal serán otras tantas opciones de este genial simulador. El habitual "friendly" (partido amistoso), junto con un novedoso modo Práctica, en el que aumentaréis vuestra habilidad en el manejo del balón, completan las opciones de este nuevo «Kick Off».

Pero una vez más, lo más importante en un juego de fútbol, sobre todo si su nombre es «Kick Off», es su jugabilidad. En esta ocasión Anco ha querido ajustar el control del juego a todo tipo de jugadores. De este modo no encontraréis el complicado dominio de balón de otras ocasiones, a no ser que vosotros mismos queráis elegirlo después de muchas horas de entrenamiento. Todo un acierto por parte de los programadores, que han querido acercar este simulador a todos los usuarios, para popularizar una de las mejores series de los "fútbol-games".



La competición copera se llamará Misawa Cup, y en ella participarán las dieciséis selecciones que tú elijas. Hasta cuatro jugadores podrán tomar parte en este campeonato.





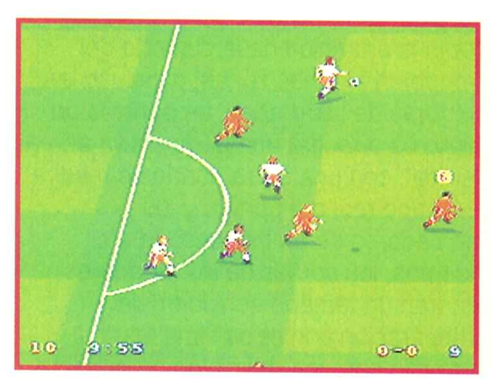


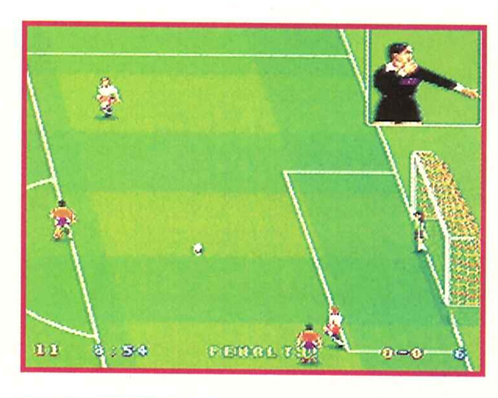


Pese a sus cuatro torneos diferentes y a su multitud de opciones, este «Kick Off 3» destacará por otro aspecto: jugabilidad. Y es que este cartucho realizado por Anco será apto para todo tipo de habilidades.

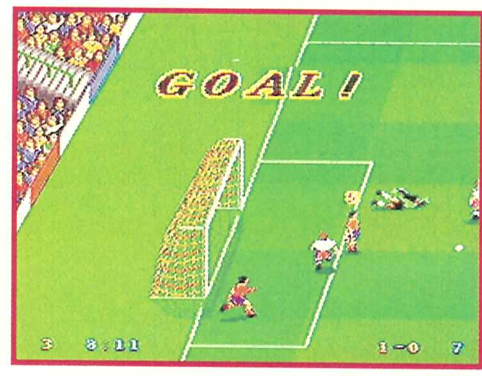


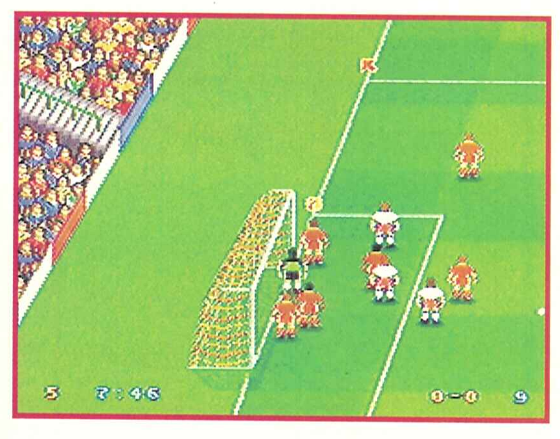
Un gran aliciente de este «Kick Off 3» será la inclusión en todas las selecciones nacionales de los verdaderos nombres de los jugadores. De este modo, el realismo está asegurado.











La perspectiva lateral del campo de juego proporcionará una gran jugabilidad al mostrar una gran parte del campo en pantalla. De esta manera, será más fácil realizar todo tipo de combinaciones en equipo jugando al primer toque.

PREVIEW



El "Imperio" del fútbol naciente

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO**
- **COMPAÑÍA: EMPIRE**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE**

La compañía inglesa Empire se va a sumar a la avalancha de simuladores deportivos que estamos disfrutando con motivo del próximo Campeonato del Mundo. Su propuesta va a consistir en un divertido y original cartucho de excelente calidad gráfica y, sobre todo, mucho sentido del humor. Todo ello, naturalmente, sin olvidar la propia esencia del deporte rey.

Un mismo deporte puede presentar distintos aspectos, todo depende del cristal con el que se mire. «Empire Soccer 94» nos ofrecerá el fútbol desde otro punto de vista, el del humor. Porque si hay algo que realmente se podrá resaltar de este programa, será su concepción arcade. Desde las más variopintas jugadas, las animaciones, hasta las imágenes de los forofos y jugadores, que aparecerán cuando logres marcar un gol, todo está realizado con mucha gracia.

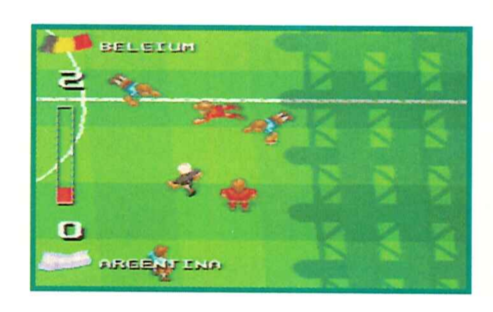
Treinta y dos equipos nacionales compondrán esta nueva incursión de Empire en el mundo de los simuladores de fútbol. Con ellos podrás competir en la fase final de la prestigiosa y deseada Copa del Mundo, o programar partidos amistosos para uno o dos jugadores simultáneos.

Antes de cada encuentro podrás elegir entre más de cinco tácticas diferentes, la duración de cada período y la jugada especial que desees. Ésta será una de las grandes novedades de este cartucho: habrá hasta siete movimientos que ejecutarás pulsando un botón del pad, así de simple. Las jugadas podrán consistir en potentes tiros rasos, driblings e incluso en dar un increíble sprint de cincuenta metros.

El apartado gráfico será una de las bazas de «Empire Soccer 94», con excelentes detalles de gran realismo, como la aparición de la cubierta del campo en algunas zonas, o incluso las sombras de las gradas. La pantalla de juego os ofrecerá una perspectiva aérea vertical, con una barra donde se medirá el tiempo real del partido y los marcadores de ambas escuadras. Además, los sprites de los jugadores tendrán un tamaño considerable en comparación con otros simuladores. Y todo ello con una definición propia de la consola que se trata, la Super .

Las animaciones tampoco dejarán de sorprenderos, con movimientos de gran espectacularidad como despejes, chilenas o impresionantes remates de cabeza. Y el grado de jugabilidad estará presente en forma de varios niveles de dificultad en el manejo del balón, desde novato hasta profesional.

En suma, una original propuesta de Empire a la multitudinaria oferta del mercado de simuladores de fútbol.

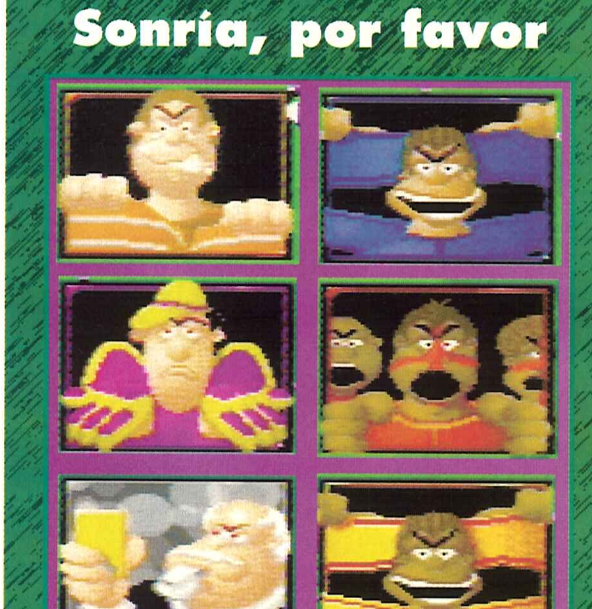






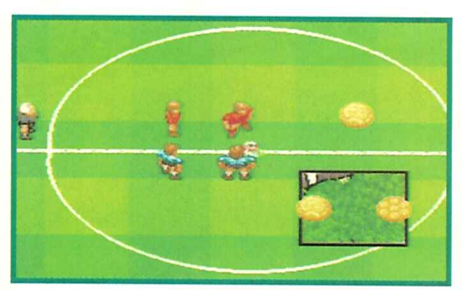


Sonría, por favor



Después de cada acción crucial del partido (un gol, una falta, un fuera de juego), podréis disfrutar de estas divertidas caricaturas en las que los protagonistas nos mostrarán sus diferentes posturas ante dichas acciones. Un divertido detalle de este original juego de fútbol.







Este será el simulador ideal para aquéllos que no se toman el fútbol con excesiva seriedad, y para todo aquél que quiera divertirse.



En esta pantalla podréis confeccionar el juego a vuestra voluntad. Será el momento de elegir los movimientos especiales para vuestros jugadores, el equipo y el tiempo.

empire SOCCER





Animación

En estas imágenes cedidas por la propia Empire, podéis ver el excelente trabajo de animación que ha llevado a cabo el equipo de programación. Aunque la perspectiva no es la más idónea, no se han descuidado los movimientos de cada sprite, consiguiendo acciones como estas.



LO MÁS
NUEVO

SUPER NINTENDO





Este es uno de esos cartuchos que nace con el éxito prácticamente asegurado. ¿La razón? Muy sencilla: su homónimo de Mega Drive ocupa el lugar más alto en cuanto a juegos de fútbol se refiere. De ahí que los buenos aficionados esperen que Electronic Arts haya realizado, como poco, una versión tan buena como aquélla.

Aun así, y en vista del escaso acierto que ha tenido EA en algunas de sus conversiones de juegos de Mega Drive para Super Nintendo («Bulls vs Blazers» o «NHL Hockey», por ejemplo), había cierto escepticismo con respecto a este cartucho. Pero hay que reconocer que esta vez la compañía norteamericana ha dado en la diana. Este nuevo «FIFA Soccer» tiene una calidad similar a la de la fantástica versión de Mega Drive,y además se han incluido algunos detalles que aumentan las posibilidades del juego.

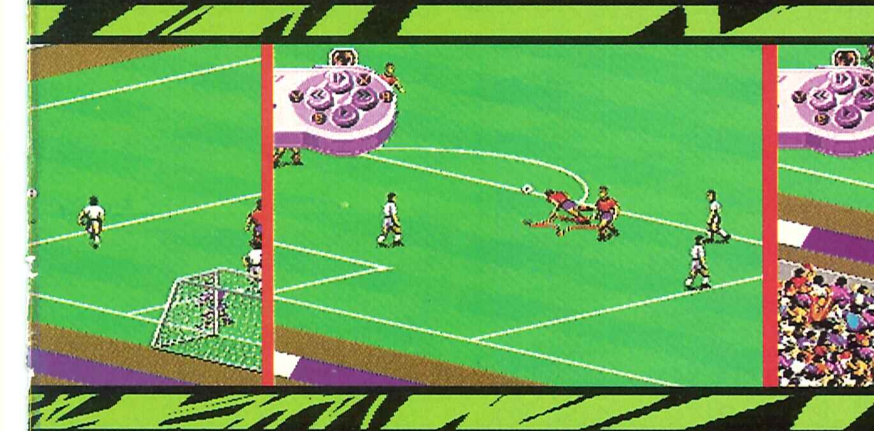
«FIFA Soccer» es, ante todo, un juego que busca el realismo sin renunciar al espectáculo. La revolucionaria perspectiva diagonal isométrica en 3-D permite ver un amplio espacio del terreno de juego, algo fundamental para garantizar la jugabilidad. Sus 8 megas de memoria (y no 16 como apuntamos en la preview, nuestras más sinceras disculpas) apenas se dejan notar con respecto a los 16 de la versión Mega Drive. Tal vez los jugadores hayan perdido algo de definición, pero es un diferencia inapreciable teniendo en cuenta que la animación es prácticamente idéntica, y el resto de los aspectos técnicos rayan a la misma altura. Los movimientos de los jugadores están realizados con pleno detalle, e incluyen multitud de secuencias que les permiten ejecutar todo tipo de acciones con una vistosidad realmente asombrosa.

Por su parte, el control de juego no ofrece ningún tipo de complicación, aunque no por ello resulta sencillo dominarlo. Por decirlo de otro modo: es fácil jugar, pero es difícil hacerlo bien. El juego se desarrolla a velocidad real, y aunque el dominio del balón es sencillo, resulta complicado regatear a los contrarios. Por eso, es necesario realizar todo tipo de pases, lo que requiere cierta práctica.

Además, este apartado de la jugabilidad es el que contiene más novedades. Como pudisteis leer en la preview, se ha introducido un "barra de fuerza" que aparece cada vez que uno de nuestros jugadores está en posesión del balón, de forma que se puede controlar con precisión la potencia que se quiere imprimir al balón en los ►



Así se juega al fútbol



El realismo del juego llega a tal punto que podremos realizar jugadas tan impresionantes como ésta: El extremo coge el balón en la banda, se deshace de dos contrarios, centra con maestría al punto de penalty, el delantero centro remata en plancha y... ¡gooool!



Potencia de disparo

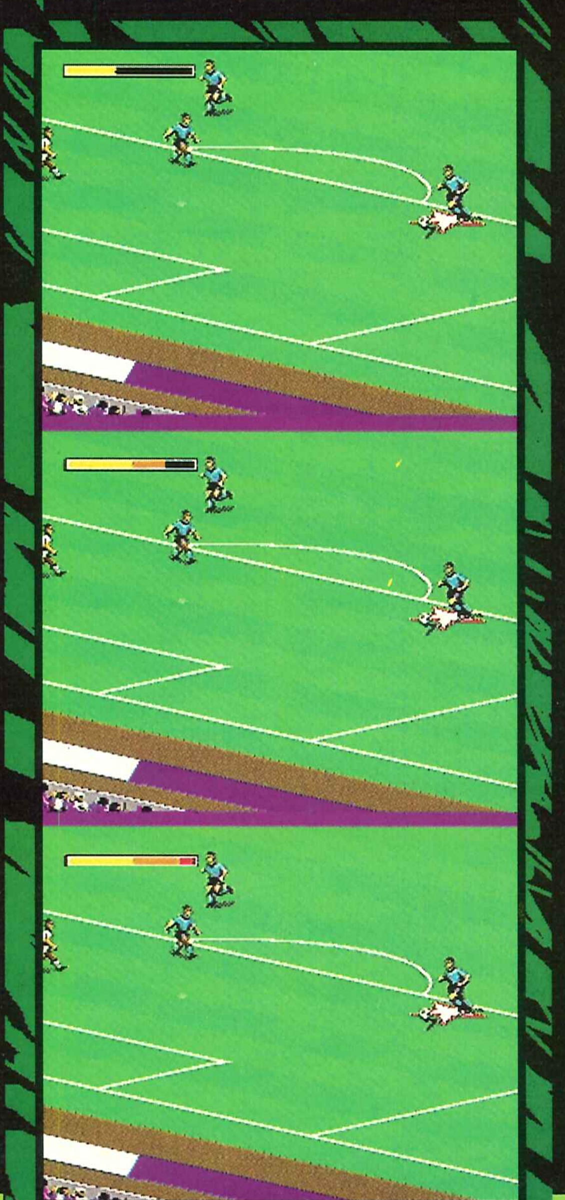
Electronic Arts ha querido ofrecer a los jugadores un mayor control del juego, posibilitando que ellos mismos decidan con precisión la potencia que quieren imprimir al balón. Para ello, han incluido una "barra de fuerza" que permite calcular la potencia de los disparos y pases. Esta barra consta de tres colores que delimitan los diferentes niveles de "fuerza". Sin duda, es el aspecto más novedoso del cartucho.

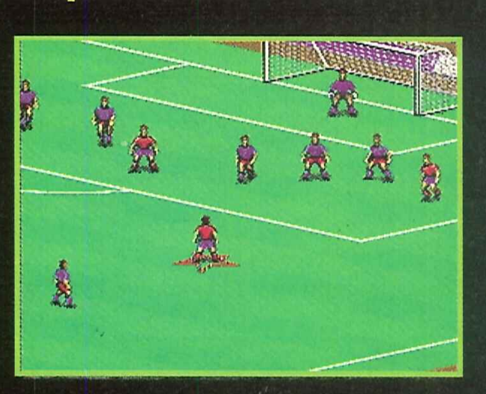


Esta conversión para Super Nintendo va dedicada para los que gusten del fútbol en su estado puro, sin renunciar a la espectacularidad.



Después de cada partido, tendremos la posibilidad de disponer de un completo cuadro de estadísticas con todo tipo de detalles. Como en la tele.





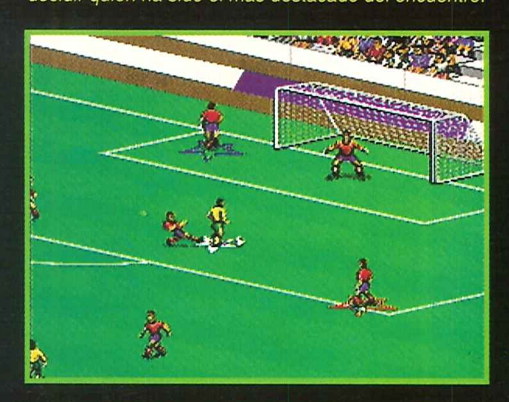


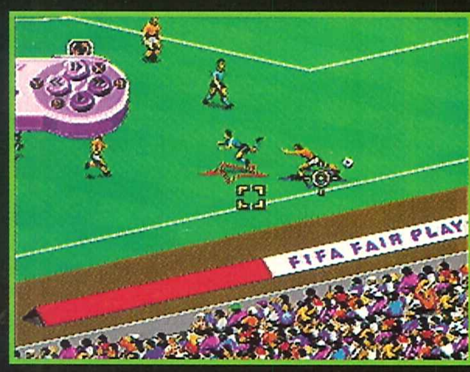






Otra de las novedades que ofrece esta versión es la elección del mejor jugador del partido al final del mismo. La máquina será quien se encargue de decidir quién ha sido el más destacado del encuentro.

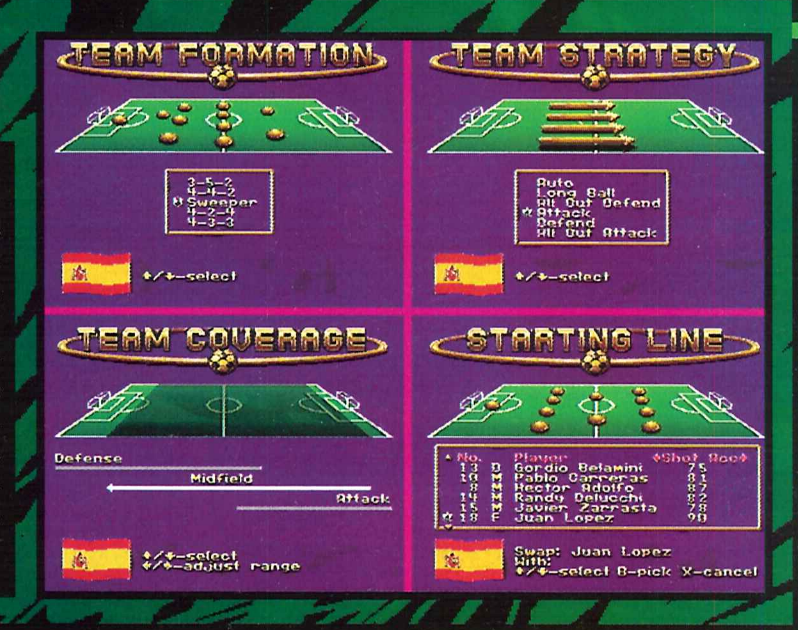




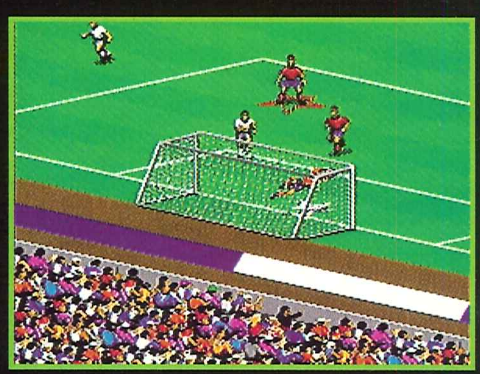
La repetición de las jugadas vuelve a ser todo un acontecimiento. Con una "cámara especial" para la ocasión, podemos ver todas las zonas del campo.

Sistemas de juego

Como la versión anterior, el cartucho dispone de un completo apartado donde se recogen diversos sistemas de juego y estrategias. Aunque parezca un lujo poco práctico, en realidad puede ayudaros a variar el signo de un partido, pues es muy posible que la elección del sistema adecuado os conduzca a la victoria.



La jugabilidad ha ganado bastantes enteros gracias a la inclusión de una "barra de fuerza".



Opciones de lujo



Además de los diferentes modos de juego que veis aquí arriba, el programa cuenta con un repertorio de opciones que permiten variar las reglas y condiciones de cada partido, a través de todos estos apartados del cuadro de abajo.



pases o en los lanzamientos a puerta. Esto, unido a la opción de utilizar los seis botones del pad, cada uno con su correspondiente función, posibilita que el control de las acciones sea total y que cada jugador actúe según nuestros deseos. Claro, que siempre se puede prescindir de esta nueva opción de la "barra de fuerza" y simplificar las cosas, aunque no sea lo más recomendable.

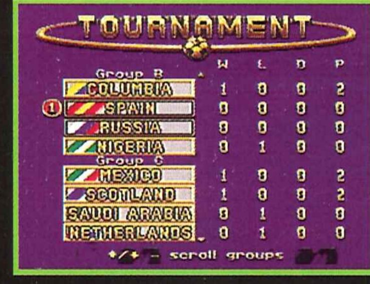
Como veis, esto es lo más parecido a un partido de fútbol real. Y pese a que en principio pueda parecer complicado, os podemos asegurar que realizar jugadas de lujo no requiere mucho tiempo. Aunque esto, claro está, dependa de la habilidad de cada uno.





«FIFA Soccer» es, además de real, un espectáculo. Y si no, echad un vistazo a estas imágenes.









El árbitro no aparece en esta ocasión como un jugador más, sino que tras cada infracción podremos ver un primer plano del trencilla con su gesto correspondiente.



5 jugadores a la vez

Gracias a la utilización del multi-tap de Nintendo, en «FIFA Soccer» pueden participar hasta 5 jugadores a la vez. La distribución, por supuesto, permite todo tipo de configuraciones.

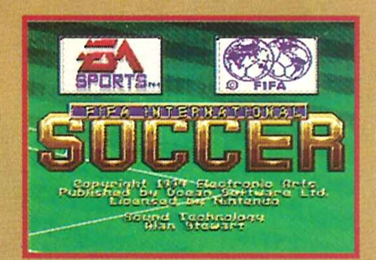
Una jugada maestra

Este nuevo «FIFA Soccer» no nos ha defraudado ni un ápice con respecto a lo que todos esperábamos de él: técnicamente es perfecto y las posibilidades jugables alcanzan límites elevadísimos.

Sin duda, es el juego más recomendable para los verdaderos amantes del deporte rey, puesto que es una reproducción casi perfecta de la realidad. Por esta razón, -por aproximarse tanto al fútbol real-, conseguir un buen dominio de todas sus posibilidades requiere algo de tiempo, pero cuando consigas hacerlo descubrirás que «FIFA Soccer» es un auténtico lujo , tanto para jugar como para mirar.

Lolocop

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
EA Sports

Nº jugadores: De 1 a 5
Vidas: 0
Nº de fases: 30 equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 94
Todo un lujo de definición, animaciones y colorido, con un scroll súper suave y un movimiento soberbio.

Música — 87
Es increíble, pero hasta las pocas notas que aparecen en el juego son de alta calidad.

Sonido FX — 91
El ambiente ha mejorado con respecto a la versión para M.D. y algunos detalles rozan la perfección.

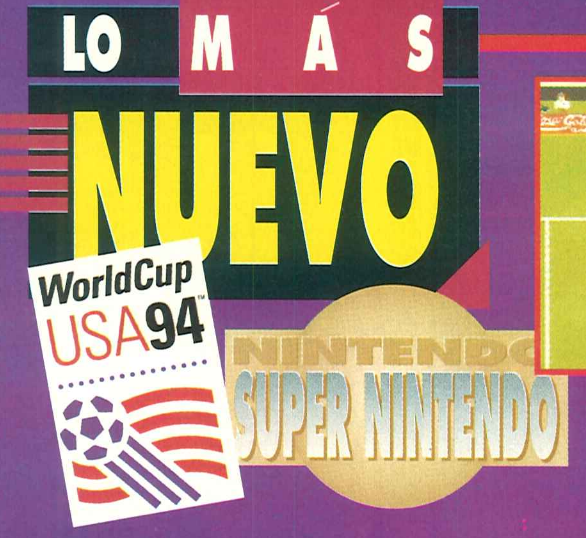
Jugabilidad — 92
El control progresivo del juego permite que tarde o temprano cualquier jugador pueda hacer virguerías.

Adicción — 93
Varios tipos de competición y la posibilidad de participar 5 jugadores a la vez es sinónimo de adicción infinita.

Total — 93
El fútbol llevado a su máxima expresión. Un espectáculo que sobrepasa todas las expectativas.

Lo Mejor
- Todos los aspectos técnicos.
- La inclusión de la "barra de fuerza".
- Es como una retransmisión por TV.

Lo Peor
- Si acaso, que los nombres de los jugadores no sean reales (por ponerle alguna pega).







Dentro de todos los formatos para los que aparece «World Cup USA», son sin duda las versiones para Super Nintendo y Mega Drive las más importantes de este "multi-lanzamiento". Los dos programas son prácticamente idénticos (no en vano ambos son obra del equipo de programación de Tiertex), aunque guardan algunas diferencias que luego os contaremos.

«World Cup USA» es un juego cuyo formato sigue las pautas de otras famosas producciones como «Sensible Soccer» o «Super Kick Off» (éste último también de Tiertex). Utiliza una perspectiva aérea vertical, que se está convirtiendo casi en un subgénero dentro de los juegos de fútbol, en contraposición con los que emplean una perspectiva más parecida a la de las retransmisiones de televisión, como «FIFA Soccer» o «Ryan Giggs». Como ya os hemos aclarado en otra ocasiones, dicha perspectiva, que normalmente utiliza unos sprites de pequeño tamaño, permite que siempre tengamos en imagen una amplia zona del terreno de juego, y que por tanto contemos en todo momento con una referencia de los jugadores más cercanos. De este modo es muy fácil jugar en equipo y realizar todo tipo de pases para desbordar a la defensa contraria. Además, en este «World Cup USA», se ha simplificado el control del juego, de forma que prácticamente se pueden jugar los partidos con la utilización de un solo botón, teniendo en cuenta que los pases en corto se dirigen siempre a los pies del compañero.➤

OPCIONES MD-SN



En el primer menú que encontramos en ambos juegos, podemos elegir el tipo de competición en que queremos participar. Las opciones son: tomar parte en la Copa del Mundo USA'94, cambiar los equipos de esta Copa y confeccionar un torneo a nuestro gusto, o jugar partidos amistosos .También se puede practicar sin rival.



Para ajustar el partido a nuestra medida, en este menú es posible incluir o no las reglas de fuera de juego y de cesión al portero, la repetición automática de las jugadas, tres velocidades de juego, viento y duración del encuentro (hasta 45 minutos de tiempo real).

WorldCup USA94

WorldCup USA94

Official Licensed Product

U.S. GOLD



El juego está repleto de animaciones que aparecen en el momento en que se produce una jugada clave del encuentro. Así podremos ver al árbitro, a los espectadores y al entrenador.



Al final de cada partido la máquina nos ofrecerá un completo dossier con las estadísticas del partido. Todos los aspectos habituales en este tipo de informaciones están recogidos aquí.

Mega Drive, Super Nintendo, Master, Game Gear y Game Boy reciben al mismo tiempo un sensacional juego de fútbol.













OPCIONES MD-SN



En esta pantalla podemos encontrar el cambio de indumentaria de los equipos, las tácticas, sustituciones de jugadores, portero manual o automático, y la más importante:el nivel de dificultad, es decir, hasta qué punto queremos que vaya o no pegado el balón a los pies del jugador (tiene 4 posibilidades).



Ésta es la pantalla de elección de los equipos. Al mismo tiempo que escogéis una selección, debéis adoptar un nombre. De esta forma a la hora de disputar un torneo cada jugador sabrá con certeza qué conjunto es el que ha escogido.

SUPER NINTENDO

US GOLD presents WorldCup USA94 — All Programming, Graphics and Music by

DEPORTIVO
U.S. GOLD
Tiertex

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 32
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: No hay
Megas: 8

Gráficos — 89
Todos los sprites están bien definidos, la animación es notable y el scroll multidireccional excelente.

Música — 80
Para ser un juego deportivo no está mal, aunque puede resultar algo repetitivo.

Sonido FX — 89
Bien acabados en todos sus niveles, tanto en el sonido ambiental como en el golpeo de balón.

Jugabilidad — 95
Altísima desde la primera partida, con un control de juego sencillísimo.

Adicción — 91
La organización de distintos campeonatos y los 4 niveles de dificultad la aseguran durante meses.

Total — 93
Un completísimo juego de fútbol, que agradará a todo tipo de público. Resulta divertido y muy jugable desde el primer instante.

Lo Mejor
- Sin duda, su enorme jugabilidad.
- El interminable número de opciones permite que te crees un juego a tu medida.

Lo Peor
- La no inclusión de los 4 jugadores simultáneos en esta versión para S.N.
- Han desaparecido por arte de magia el radar del campo y los passwords.

LO MÁS NUEVO

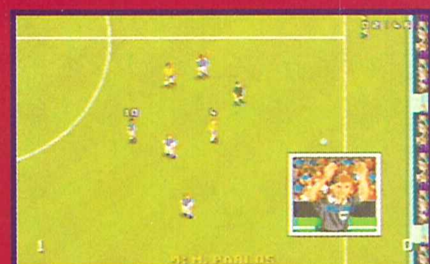
WorldCup USA94

SEGA MEGA DRIVE




En las faltas al borde del área, es más aconsejable utilizar el botón de pase largo, para intentar sorprender al portero con un lanzamiento con efecto.



➤ Todos estos aspectos completan un cartucho en el que la jugabilidad es altísima, y cuyo sencillo manejo permite que en el primer encuentro que disputemos ya tengamos un control básico del juego. Sin duda, es éste el mayor atractivo de este juego, pues es capaz de gustar incluso a aquellos que no son muy forofos del deporte rey, gracias a su control poco complicado y a la rapidez de las acciones.

Sin embargo, «World Cup USA» va mucho más allá de esta apreciación por varias razones. En primer lugar, estas versiones de 16 bits cuentan con una calidad técnica muy superior a la media. El scroll multidireccional está perfectamente realizado, y la animación de los jugadores, a pesar de su pequeño tamaño, cuenta con excelentes detalles, sobre todo en los remates a puerta y en las entradas a ras del suelo. Y en segundo lugar, gracias al completísimo repertorio de opciones, se pueden confeccionar todos los aspectos del juego a nuestro gusto. Desde los referentes al propio reglamento del juego, como aquellos relacionados con el aspecto táctico de este deporte, pasando por la elección de diferentes niveles de dificultad y velocidad.

Sí, porque incluso «World Cup USA» puede aumentar la dificultad en el control del juego, permitiendo que el balón vaya más o menos pegado a los pies de los jugadores. El resultado no puede ser más satisfactorio, pues jugones de habilidad dispar pueden igualmente disfrutar con este completo cartucho, participando "con licencia oficial" en la Copa del Mundo USA'94.

Muy completo y muy jugable

Este «World Cup USA '94» -tanto en su versión para SN como para MD-, es un juego que está pensado, ante todo, para DIVERTIR, ya que la jugabilidad es el aspecto que se ha cuidado por encima de cualquier otro: te sientas frente a la consola, cargas el cartucho y desde el primer instante ya te lo estás pasando en grande.

Pero es que, además, el resultado general de «WCU» se mejora enormemente gracias a que contiene el catálogo de opciones más completo jamás visto en un simulador de fútbol, que permite ajustar la dificultad del juego a cada tipo de usuario, y asegurar una adicción a largo, muy largo plazo. Sin duda, un cartucho totalmente aconsejable, especialmente para los amantes de la diversión fácil y directa.

Lolocop




OPCIONES MD-SN



Hasta 15 esquemas tácticos se pueden confeccionar en este apartado, 8 realizados ya de antemano, y otros 7 que podemos crear a nuestra voluntad. Así, el entrenador eres tú.




OPCIONES MD-SN



Una de las opciones más interesantes del juego es la posibilidad de cambiar las indumentarias de todas las selecciones. De este modo podemos "vestir" a cada selección con el color que más nos guste.



Este apartado se lleva la palma. No sólo podemos escoger entre tácticas ya confeccionadas, sino que además tenemos la opción de crear las nuestras, colocando a cada jugador en el puesto que queramos. Esto sí que es jugar a ser entrenador de un equipo.



DIFERENCIAS ENTRE AMBAS VERSIONES

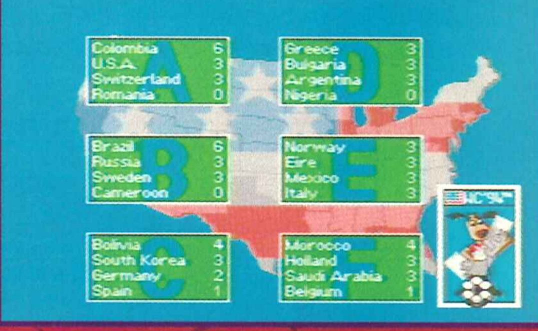
A pesar de ser dos programas prácticamente idénticos, las versiones de Mega Drive y Super Nintendo guardan algunas pequeñas diferencias. De momento, la opción para 4 jugadores simultáneos sólo está incluida en el juego de Sega. Y lo mismo ocurre con el radar (que permite ver la posición de todos los jugadores en el campo), y con los passwords. Por contra, el juego de Super NES tiene una ligera ventaja gráfica sobre su competidor, además de contener una opción más, como es la posibilidad de ensayar jugadas de estrategia concretas.

Por lo demás, ambos juegos se parecen como dos gotas de agua. Pero es justo recordar estos detalles, para que a la hora de adquirirlos nadie se llame a engaño.

Gracias a su sencillo manejo este cartucho gustará a todo tipo de jugadores.



El único momento en el que desaparece la perspectiva aérea es en el lanzamiento de los penalties. Aquí podéis ver una muestra de la espectacular imagen que nos ofrece el juego en esta acción.



Como podéis ver en esta pantalla, la confección de los grupos es idéntica a la realizada en la Copa del Mundo USA 94, así como el sistema de puntuación. Por algo es el juego oficial.



Otras opciones que aparecen en el juego son la posibilidad de elegir el tamaño del radar (en MD solamente), de prescindir de los efectos de sonido o de ampliar el tamaño de la pantalla (con 2 opciones).



A la hora de sustituir a los jugadores, la máquina nos ofrecerá las condiciones físicas y técnicas de cada uno de ellos. De este modo podremos realizar las sustituciones con más argumentos.

MEGA DRIVE

US GOLD presents WorldCup USA 94 — All Programming, Graphics and Music by

DEPORTIVO
U.S. GOLD
Tiertex

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 32
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 88
Un excelente acabado de los jugadores, con buenas animaciones y scroll multidireccional perfecto.

Música — 80
Al igual que en Super NES, no es para tirar cohetes pero se puede escuchar.

Sonido FX — 89
Un buen trabajo, tanto en el apartado del sonido ambiente como en todos los efectos del juego en sí.

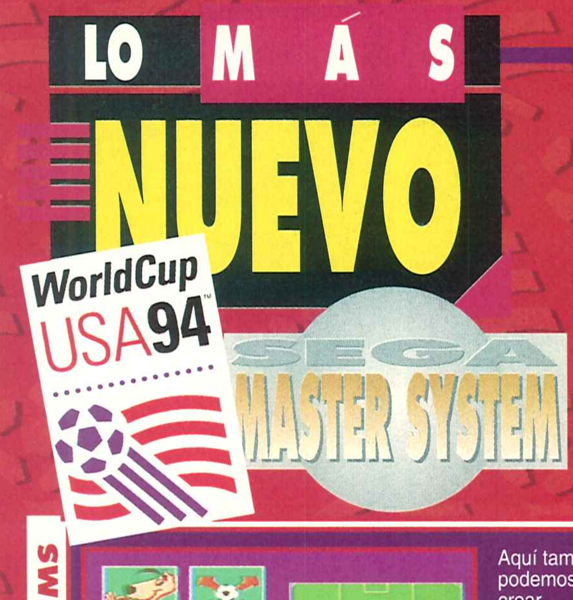
Jugabilidad — 95
Un control sencillo y ajustable hace que desde la primera partida nos sintamos fascinados.

Adicción — 92
Además de las virtudes mencionadas en Super NES, añadir la opción de 4 jugadores y los passwords.

Total — 93
Un excelente cartucho para quienes gusten de disfrutar del fútbol, sin complicados controles. Una delicia.

Lo Mejor
- La jugabilidad y la variedad de opciones.
- La posibilidad de 4 jugadores simultáneos .

Lo Peor
- Para todas las versiones: el no utilizar los nombres reales de los jugadores.





La versión de «World Cup USA» para Master System también cuenta con todo tipo de jugadas espectaculares. Los porteros se ven obligados a realizar intervenciones como ésta.

OPCIONES MS



Aquí también podemos crear nuestras propias tácticas y organizar nuestro equipo situando a cada jugador en su sitio.





Con esta curiosa pantalla, tendremos la opción de confeccionar a nuestro aire las alineaciones, sustituyendo un jugador por otro.







OPCIONES MS



También se pueden variar la condiciones del partido, desde las reglas básicas hasta la velocidad y dificultad del juego.



Esta versión contiene los mismos modos de juego que en el juego de MD: la Copa del Mundo, partidos amistosos y la opción de práctica.

La versión de «World Cup USA» para los 8 bits de Sega sigue los pasos de su "hermana mayor", aunque con las evidentes limitaciones de esta consola. La mecánica del juego es igual de sencilla: un botón para pasar y otro para lanzamientos largos. Esto hace que el programa resulte muy jugable, aunque los pases en corto son menos controlables que en la versión de 16 bits. En todo caso, la impecable perspectiva vertical aérea permite que el juego en equipo se realice con facilidad, evitando golpear el balón sin sentido.

Técnicamente se ha realizado un gran trabajo, gracias sobre todo al impecable scroll y al excelente movimiento del balón (es una lástima que el pequeño tamaño de los sprites impida una animación vistosa). Pero quizá lo más sorprendente es que se han mantenido la mayoría de las opciones de la versión Mega Drive, y que incluso cuenta con alguna propia, como la posibilidad de practicar jugadas en diferentes puntos del campo. En suma, un notable cartucho para esta veterana consola.

MASTER SISTEM

US GOLD presents WorldCup USA94 — All Programming, Graphics and Music by Tiertex

DEPORTIVO
U. S. GOLD
Tiertex
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 24 equipos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 82
Excelente utilización del scroll y de unos sprites que, pese a su tamaño, están bien animados.

Música — 79
Al igual que en el resto de las versiones es algo repetitiva, aunque apenas aparece.

Sonido FX — 70
Apenas se distingue algo y el griterío del público más bien parecen olas del mar que otra cosa.

Jugabilidad — 86
Un manejo sencillo y un movimiento del balón coherente completan una alta jugabilidad.

Adicción — 87
La posibilidad de participar en torneos con 24 amigos es suficiente garantía.

Total — 86
Un notable cartucho, al que tan solo algunos detalles le impiden subir a lo más alto. Totalmente recomendable y sencillo de manejar.

Lo Mejor
- La meritoria jugabilidad.
- El respetable número de opciones.

Lo Peor
- Sin duda alguna, el sonido.

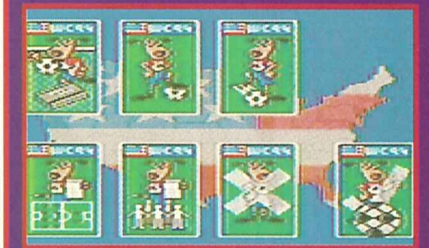




En esta pantalla se pueden realizar las sustituciones de los jugadores. En ella, podemos observar las características técnicas y físicas de cada uno.



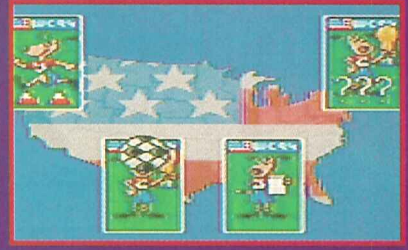
Una vez más, «World Cup USA» nos ofrece la posibilidad de crear nuestro propio sistema de juego situando a los jugadores en el lugar que nosotros creamos conveniente.



En este menú encontramos las opciones para elegir el portero automático o manual, la dificultad y la posibilidad de entrar en las pantallas de tácticas y sustituciones.



Si queremos variar las condiciones del encuentro, podemos eliminar las reglas de cesión al portero y fuera de juego, así como controlar el viento, la velocidad y el tiempo.



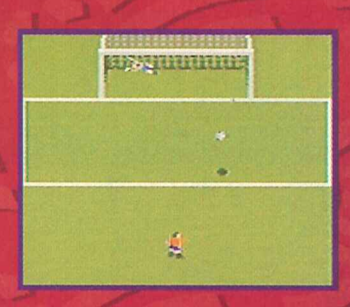
Los modos de juego son idénticos a las otras versiones. Se reducen a tres: el torneo de la Copa del Mundo de Fútbol, partidos amistosos, y practicar con nuestro equipo.

OPCIONES GG



Con esta curiosa imagen, el árbitro nos indica que estamos en período de descuento. A partir de este momento, tendremos tan solo unos segundos para intentar resolver el partido, si es que todavía podemos.

Si logras dominar el juego en la versión para Game Gear, no lo dudes: eres un maestro.









Esta versión portátil del «World Cup USA» se distingue por dos aspectos. En primer lugar, por su plausible realización técnica, sobre todo en el aspecto gráfico, gracias a unos sprites pequeños pero bien definidos, y a una utilización notable del scroll multidireccional.

Sin embargo, en esta ocasión la jugabilidad no es tan alta como en el resto de las versiones, debido al rapidísimo desarrollo del juego, que apenas permite realizar jugadas coherentes. Es necesario dedicarle un tiempo considerable para poder disfrutar en serio de este cartucho.

Por lo demás, cuenta con las mismas opciones que la versión de Master System, y con un control de juego bastante similar. En fin, un cartucho dedicado a auténticos "jugones".

GAME GEAR

US GOLD
Presents
WorldCup USA 94™
All Programming, Graphics and Music by



DEPORTIVO
U. S. GOLD
Tiertex
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 24 equipos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 86
Poseen una definición sobresaliente, a pesar del pequeño tamaño de los sprites.

Música — 81
En esta ocasión está mejor utilizada que en el resto de las versiones, aunque tampoco "se sale".

Sonido FX — 75
Quizá es un aspecto que flojea con respecto a la calidad gráfica. Se echan de menos algunos sonidos.

Jugabilidad — 80
La endiablada rapidez del juego no permite que nos hagamos con el control en las primeras partidas.

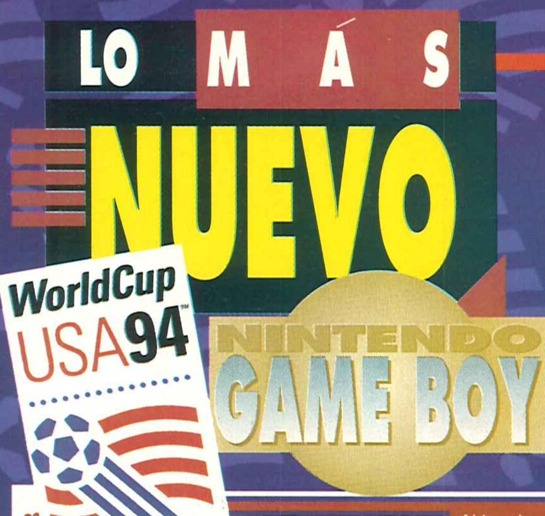
Adicción — 84
Los torneos siempre son una garantía, y por tanto es un juego que puede durar mucho tiempo.

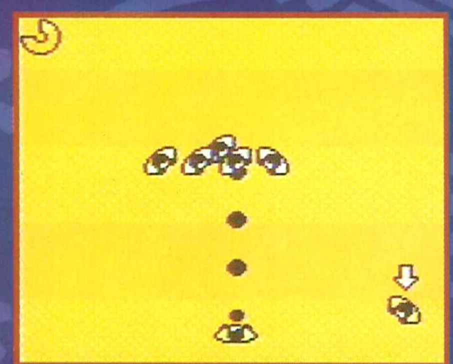
Total — 84
Un juego "duro de roer" que necesita práctica, aunque sigue siendo un cartucho bastante recomendable.

Lo Mejor
- La definición de los gráficos.
- Las opciones.

Lo Peor
- Quizás es algo difícil comparado con el resto de las versiones.

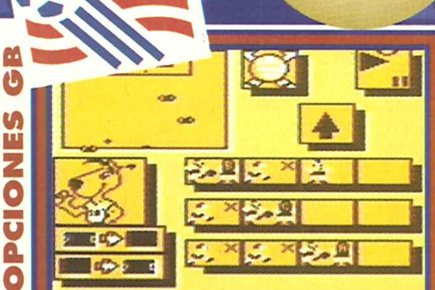




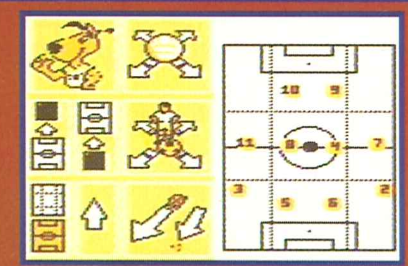


Después de una falta, el equipo infractor coloca la barrera para proteger su portería. Algunos detalles están realmente logrados en esta versión portátil del «World Cup USA 94»

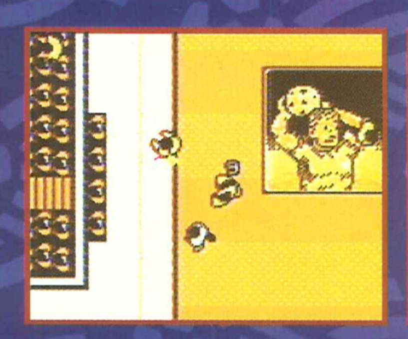
OPCIONES GB



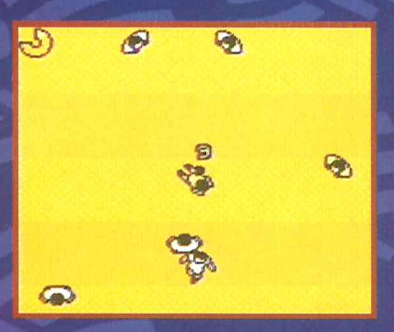
Al igual que en la versión de Superr NES, en el juego existe la opción de ensayar jugadas especiales como los saques de banda, faltas o corners.



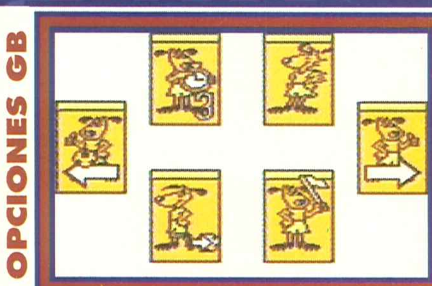
La opción táctica ofrece todo tipo de posibilidades. Podremos colocar a nuestros jugadores en cualquier parte del terreno de juego.







OPCIONES GB



Por supuesto, las condiciones ambientales también se pueden confeccionar gracias a este pequeño menú. Velocidad, reglas, viento y 3 niveles de dificultad.



También la elección de equipos se complementa con las características básicas de cada uno. Los 24 equipos están listos para competir.

Una vez más, nos encontramos con el eterno problema del fútbol en las consolas portátiles: el pequeño tamaño de la pantalla, unido al incomprensible afán de los programadores por dotar al juego de una endiablada rapidez, disminuye su jugabilidad. Precisamente el aspecto más fuerte de las versiones de 16 bits de este título (el sencillo manejo del juego), queda aquí empañado por esta razón y por el hecho de que resulta algo difícil ver al resto de los jugadores cuando estamos es posesión del balón. Por otra parte, en muchas ocasiones los pases se realizan con la esperanza de que aparezca "alguien" que pueda recibir el balón. A pesar de ello, el juego mantiene un buen tono general gracias al excelente catálogo de opciones que Tiertex ha incluido en esta "pequeña" versión, y a la posibilidad (parece que finalmente asi será) de participar 2 jugadores simultáneamente.

GAME BOY

US GOLD Presents WorldCupUSA94™ All Programming, Graphics and Music by TIERTEX

DEPORTIVO
U.S. GOLD
Tiertex
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 24 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: No hay
Megas: 4.

Gráficos — 75
Buena utilización del scroll, aunque el diseño de los jugadores es demasiado simple.

Música — 73
La misma que se ha utilizado en el resto de las versiones. Pasa totalmente desapercibida.

Sonido FX — 70
Hay pocos efectos de sonido, y el ruido del publico se reduce a unos pocos aplausos.

Jugabilidad — 79
Es bastante difícil. Cuesta acostumbrarse a la rapidez del juego. Hay que dedicarle tiempo.

Adicción — 82
El punto más fuerte gracias a las competiciones y la posibilidad de participar 2 jugadores.

Total — 80
Aunque es buen juego, queda por debajo del resto de las versiones. Aun así, es el mejor fútbol que hay para Game Boy.

Lo Mejor
- Otra vez, las opciones.
- La posibilidad de los 2 jugadores.

Lo Peor
- Es algo incontrolable al principio.
- El sonido.



CUADRO COMPARATIVO de los mejores juegos para 16 bits

Para finalizar este completo reportaje, hemos decidido ofreceros un cuadro comparativo de los mejores juegos de fútbol para Mega Drive y Super Nintendo, con el fin de que tengáis una idea más clara sobre las virtudes y defectos de cada juego. Esperamos que os ayude un poco más a decidiros.

	MEGAS	Nº DE JUGADORES	REALIZACIÓN TÉCNICA	JUGABILIDAD	MODOS DE JUEGO	PERSPECTIVA DEL CAMPO	OPCIONES
FIFA SOCCER SN	8	5	excelente	muy buena	4	diagonal	excelente
WORLD CUP USA 94 SN	8	2	muy buena	excelente	2	vertical	excelente
WORLD CUP USA 94 MD	8	4	muy buena	excelente	2	vertical	excelente
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER SN	8	2	muy buena	regular	2	horizontal	regular
SENSIBLE SOCCER SN	4	2	buena	excelente	4	vertical	excelente
SENSIBLE SOCCER MD	4	2	buena	excelente	4	vertical	excelente
FIFA SOCCER MD	16	4	excelente	muy buena	4	diagonal	excelente
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER MD	8	2	regular	buena	2	horizontal	regular

ESPECIAL FÚTBOL

¿Qué juego le gusta más a...

Boke

«FIFA Soccer», por supuesto

El fútbol es un deporte que me gusta ante todo como espectáculo. Ver un remate de cabeza y a continuación la estirada del portero hasta la mismísima cepa del poste es algo realmente bello. Y sólo hay un juego que ha sabido reflejar ese aspecto visual de manera acertada y muy cercana a la realidad: «FIFA International Soccer» de Electronic Arts. Además de los excelentes gráficos que presenta, el factor jugabilidad se mantiene muy alto y sus opciones son sencillamente abrumadoras. No me cabe duda, es el mejor juego de fútbol, tanto en Mega Drive como en Super Nintendo.

Teniente Ripley

«Sensible Soccer» o «World Cup USA»: porque lo que me gusta es divertirme

Si tengo que elegir un único juego de fútbol, me quedo con «Sensible Soccer». Reconozco que es en parte sentimentalismo y en parte comodidad, pero a mí lo que me gusta es divertirme y no volverme loca con tanto botón y tanta zarandaja. Pero siguiendo en la línea de mi amado «Sensible», no puedo resistir los encantos de «World Cup USA 94»: rapidez, facilidad de manejo, soberbia jugabilidad, inagotable fuente de opciones... A quienes realmente les apasione el fútbol preferirán posiblemente el preciosismo gráfico y las complicaciones técnicas. Pero yo me quedo con la diversión y lo demás... ¡para los puristas!

Giancarlo Vialli

«World Cup USA», ésa es mi apuesta

No hay una respuesta definitiva a la polémica que se está generando últimamente. No hay clara superioridad ni a favor de «FIFA Soccer», ni por la parte de «World Cup USA». Tampoco hay que tomar decisiones de compra extrañas, ni siquiera meditarlo tanto tiempo. Simplemente hay que pensar, y luego apostar. Pero sin ser tajante, que eso no lo pretendo ni yo. Así que con las mismas, y por aquello de que la cotización del cartucho está cara, yo apuesto por «World Cup USA». En él he encontrado un cartucho oficial, brillante, cargado de opciones y, por si fuera poco, apto para todos los públicos, manos, mandos, cabezas y pies. Que no está de moda complicarse la vida.

Cruela de Vil

La jugabilidad de «World Cup USA 94»

Aunque yo no soy una gran forofa del fútbol, de vez en cuando me gusta echarme mis partidillos. Y tengo que declarar con todas las de la ley que el juego que más ha conseguido divertirme, entretenerme y engancharme ha sido esa maravilla llamada «Sensible Soccer». En esa misma línea se encuentra «World Cup USA 94», jugable ante todo y con infinidad de opciones. Pero si lo que buscáis es fútbol-espectáculo, «FIFA International Soccer» se lleva la palma. En fin, no creo que uno sea mejor que otro, simplemente cada uno cubre unas necesidades y unos gustos. El primero es todo jugabilidad y el segundo es todo espectáculo.



«Fifa Soccer» es el mejor

Después de pasarme dos meses enteros realizando estos dos especiales, y teniendo en cuenta las innumerables de partidas que me he echado en mi casa con todos los cartuchos de fútbol que han salido para todas las consolas, lo tengo muy claro: me quedo con «FIFA Soccer». Reconozco, por supuesto, que «World Cup USA ´94» y «Sensible Soccer» son dos extraordinarios juegos en los que la diversión está asegurada. Ambos, además, están muy bien realizados, tienen opciones para dar y tomar y poseen una jugabilidad asombrosa. Sin embargo, yo, que soy un amante total del deporte del balompié desde que tengo uso de razón, personalmente prefiero un juego que me produzca sensaciones similares a las que experimento jugando o viendo un partido de fútbol. Y eso es algo que sólo ha logrado un cartucho: «FIFA Soccer», en cualquiera de sus dos versiones.

El juego de Electronic Arts ha conseguido impresionarme. Todavía recuerdo la primera vez que lo vi, aquí, en la redacción, presentado por sus propios creadores, mucho antes de que se pusiera a la venta. En aquel momento pensé que estaba ante una obra maestra de los videojuegos. Y hoy, un año después de aquella experiencia, sigo pensando exactamente lo mismo: es el mejor.

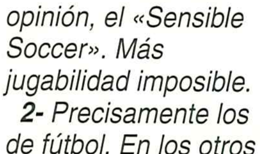




La Master se pone las botas

Hola Yen, tengo una Master System y unas cuantas dudillas: **1-** ¿Qué juego es mejor para mi consola: «Ultimate Soccer», «Sensible Soccer» o «Super Kick Off»? **2-** Dime los tres mejores juegos deportivos para Master? **3-** ¿Hay algún juego de fútbol en proyecto para MS?

Vicente Martínez Muñiz (La Coruña).



1- En mi modesta opinión, el «Sensible Soccer». Más jugabilidad imposible.

2- Precisamente los de fútbol. En los otros deportes, especialmente en baloncesto, flojea mucho.



3- Lo más reciente que puedes encontrar, y con una calidad superior, es «World Cup USA 94». La fiebre mundialista ha dado como resultado un gran juego en todas sus versiones.

Loco por el fútbol

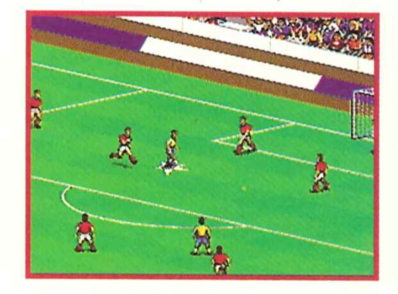
Estoy como todos, enfermo por la fiebre del fútbol, loco, pirao, CHALAO. Tengo suerte por dos razones: la primera, porque tengo una Mega Drive; y la segunda, porque mi cumpleaños está al caer. A lo que iba: **1-** ¿Va a salir «Super Side Kicks» en Mega Drive? **2-** ¿Qué juego es mejor, el «Super Side Kicks II» o el «E.A. Soccer»? **3-** ¿Va a salir el «E.A. Soccer II»? ¿Cuándo? 4- ¿Qué juego es mejor, el «E.A. Soccer» o el «Kick Off 3»?

Francisco Pérez (Huesca).

1- No apostaría demasiado por esa posibilidad.

2- A pesar de la espectacularidad del «Super Side Kicks II», el «E.A. Soccer» es más simulador, más real.

3- Pues es bastante probable, de hecho E.A. se caracteriza por ir actualizando sus juegos deportivos. Pero no hay nada de nada con lo que pueda afirmar rotundamente que sí.



4- Son bastante distintos, pero en global es mejor el «E.A. FIFA Soccer». Con esto no te digo que el «Kick Off 3» (que no saldrá hasta septiembre) no sea un gran juego, que quede claro.

Ya, ya sé lo que estaréis pensando: "si es que este Yen no escarmienta". Y la verdad es que tenéis razón, pero es que con las virguerías que pueden hacer nuestros jugadores en los videojuegos, a ver quién se resiste a tratar de imitarlos. En todo caso, ya me he dado cuenta de que estoy muy lejos de ser un Maradona. Así que habrá que hacer caso a aquello de "consolero, a tus consolas".



Jugando a ser seleccionador

Respetado, estimado y gran figura del mundo consolero. Después de leer vuestro suplemento de fútbol, no he podido resistir la tentación de plantearte unas preguntas pertinentes al tema. Ahí van: **1-** Háblame del «Kick Off 3». ¿El cambio de perspectiva no altera la jugabilidad? **2-** De todos los juegos de fútbol de próxima aparición, ¿con cuál te quedas? **3-** La segunda parte del mejor simulador de fútbol de la historia, me refiero al «Sensible Soccer II», ¿qué tal es? **4-** ¿Te parece bien que Míchel no entre en los planes de Clemente?

Pablo Rodríguez Novo (Pontevedra).

1- Para tu información, la fecha de lanzamiento del «Kick Off 3» se retrasa hasta septiembre. Respondiendo a tu pregunta, te diré que éste es posiblemente el «Kick Off» más jugable de la serie. El control se ha hecho más cómodo, ganando en espectacularidad y jugabilidad.

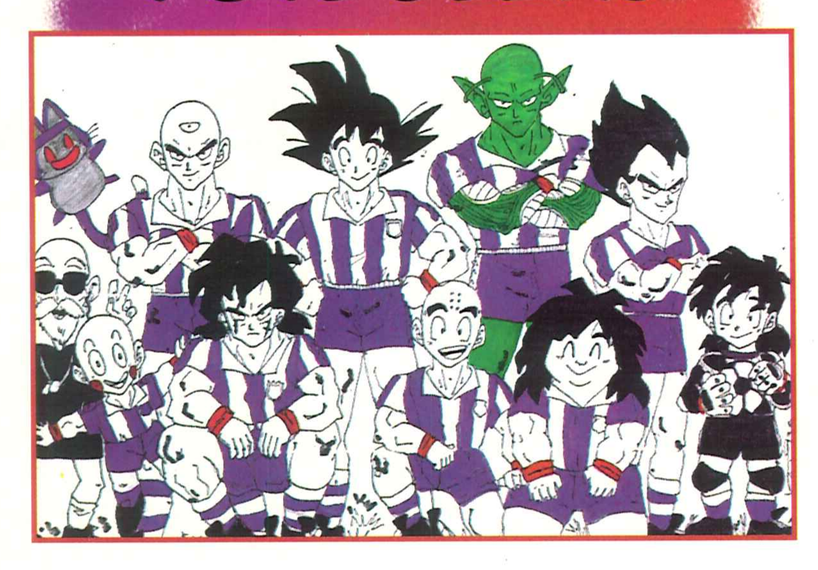
2- De los nuevos me quedo con «World Cup USA 94», pero si me haces elegir entre todos, el «Sensible Soccer» es mi juego.

3- Pues no se le puede colocar en el mismo lugar que al primer «Sensible». De hecho, no es ni una segunda parte, es, simplemente, otro juego de fútbol de la compañía Sensible. Es divertido y manejable, pero tiene cosas que ofrecer.

4- Bien, aunque éste no sea el lugar adecuado para contestar, creo que el seleccionador sabe lo que se hace. Pero no insistáis sobre el tema, que no pienso hacer más comentarios.

¡Qué Locura!

EL DIBUJO FUTBOLERO



La selección que ha montado **Santiago Cano (Cádiz)** tiene todas las papeletas para ser campeona de cualquier cosa. Menos mal que los Súper Guerreros no están federados...

LA MASCOTA



Sporty es la nueva mascota del Mundial. **Alejandro José Ladrón (Pamplona)** no ve con muy buenos ojos a Striker y ha decidido poner en su lugar a esta mascotilla de su invención. Por un lado parece un balón, pero visto bien...

LA OTRA SELECCIÓN "DEMENTE"



1. Zubi "Parodius" No tiene precio a la hora de parar penalties... ¡pero la Federación no gana para guantes!



2. Ferrer "Coyote" Incansable perseguidor, que usa triquiñuelas marca "Acme" en pos de la victoria.



3. Sergi "Sonic" Sus galopadas no tienen límite: se sale del campo. A veces le confunden con el balón.



4. "Haggalkorta" Firme y seguro como él solo, Especialista en "pegarse" al delantero de turno.

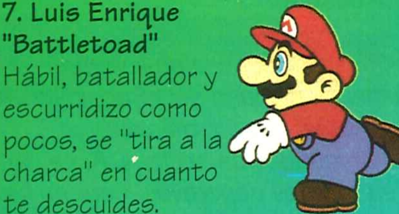
5. Voro "Zangieff" Un pelín torpe con el balón. Como defensa es, sin embargo, infranqueable.



6. Hierro "Chuck" Fino como él solo, sus poderosas "armas" le convierten en el defensa-atacante perfecto.



7. Luis Enrique "Battletoad" Hábil, batallador y escurridizo como pocos, se "tira a la charca" en cuanto te descuides.



8. "Mario" Caminero Especialista en "desatascar" el juego y arreglar cualquier situación difícil. Sirve para todo.

9. Salinas "ToeJam" Este jugador que no juega es especialista en el regate "rap", en el arte del birli-birloque y, además, en meter goles.

10. Link el Guerrero Especialista en salvar obstáculos y encontrar el camino hacia la portería contraria. Va para héroe.

11. "Taz" Goico Tras asustar al delantero, se hace un lío con el balón, se lleva al portero por delante y acaba comiéndose la portería. ¡Todo un caracter!

LASERS & PHASERS

ULTIMATE SOCCER



TANDAS DE PENALTIES

Si no queréis que los penalties se conviertan en una lotería (como se dice vulgarmente), prestad atención a este truco. Para no fallar nunca, tendréis que fijaros en qué lado de la portería se encuentra vuestro jugador, y pulsad ese mismo lado en el pad al tiempo que accionáis el botón 1. Es decir, si el lanzador se encuentra en el lado derecho, tendréis que pulsar a la vez derecha y botón 1. El portero siempre se lanzará al lado contario.



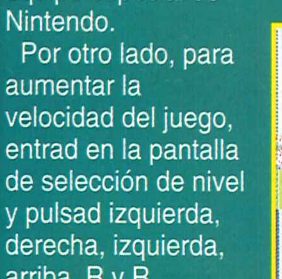
Pero si lo vuestro es parar penalties, también os podemos dar la solución. Justo antes de que el jugador contrario vaya a golpear la pelota, pausad el juego presionando Start. Volved de nuevo al juego y presionad otra vez Start unas décimas de segundo después de que el jugador haya golpeado el balón. Al despausar de nuevo el juego, veréis que el balón se dirige a las manos de vuestro portero sin que tengáis que hacer absolutamente nada. Toda una garantía para ganar en esta "muerte súbita".

SUPER SOCCER

NINTENDO SUPER NINTENDO

EQUIPO ESPECIAL Y VELOCIDAD

Para elegir el equipo especial de Nintendo, debéis ir a la pantalla de selección de equipos y presionar Start y B en el segundo Pad. En ese momento podréis escoger el equipo especial de Nintendo.



Por otro lado, para aumentar la velocidad del juego, entrad en la pantalla de selección de nivel y pulsad izquierda, derecha, izquierda, arriba, R y R.

Oiréis un sonido parecido a "Bingo", y entonces podréis elegir en la pantalla de opciones el nivel de velocidad que queráis.

STRIKER



LA ESCUADRA ELITE

Si creíais que el mejor equipo de este juego era Alemania, estáis muy equivocados. Para poder participar con la selección de Elite, escoged el modo de competición de la Liga Mundial e introducir el siguiente password: BCDFGHJKLMPQRST.



Ignorad el mensaje de "código erróneo" que aparece en la pantalla, y trasladaos al menú de selección de equipos. Ahora podréis escoger a la escuadra Elite, el mejor equipo del campeonato.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

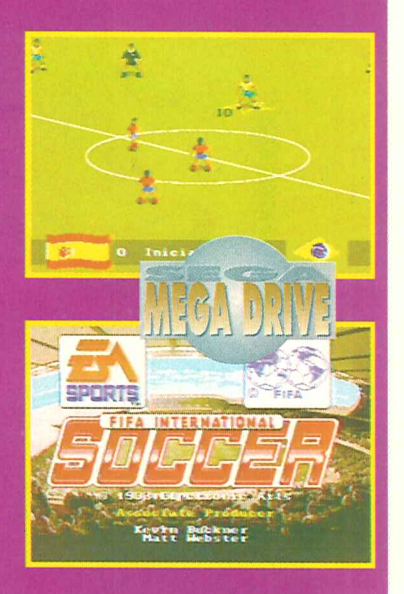
LA MEJOR DEFENSA

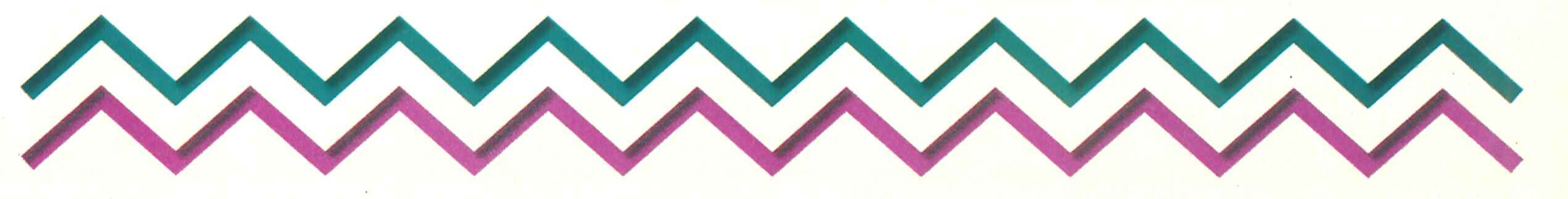
Una buena forma de abortar los ataques del equipo contrario es usar la táctica del fuera de juego. Para lograr que los rivales "caigan" en esta trampa, seguid estas instrucciones:

1- Aseguraos de que el OFFside esté activado.

2-Ensombreced todo el campo en la opción de "cobertura".

3- Elegid "todo ataque" como estrategia y 3-5-2 ó 4-2-4 como formación.






T-BALL
T-BALL
ACROBATIC TEAM ®
¿Estás preparado para algo absolutamente nuevo y espectacular? ¿Algo para lo que hace falta toda tu energía, tu equilibrio y tu fantasía? Bién, estás preparado para T-BALL! Entra tú también en el equipo más acrobático del momento, T-BALL: todos los saltos que te puedas imaginar!
MODELO PATENTADO
MONDO ®
SYNTIME